

Ciberformance, Second Life e “Synthetic Performances”

SARAH MARQUES DUARTE

■ 448

Sarah Marques Duarte é mestranda em Lenguajes Artísticos Combinados, departamento de Artes Visuais na Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires(AR). Bacharel em Artes Cênicas, Escola de Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

■ RESUMO

O artigo apresenta como temática central a performance (arte de ação) mediada pelo computador e reflete sobre as especificidades surgidas desse encontro. O campo relativamente novo da ciberformance, subgênero da performance, responde aos atravessamentos que sofre a arte contemporânea, sendo talvez o mais significativo entre eles o uso da tecnologia. Partindo de algumas problemáticas que surgem quando tratamos da performance no ciberespaço, o artigo tratará de exemplos de obras desenvolvidas no *Second Life*.

■ PALAVRAS-CHAVE

Ciberformance, *reenactments*, virtualização, representação, *Second Life*.

■ ABSTRACT

The article presents as a central theme the computer-mediated performance (performance art) and reflects on the specificities arising from this meeting. The relatively new field of cyberformance, subgenre of performance art, responds to crossings suffered by contemporary art and, perhaps, the most significant among them: the use of technology. Starting with the discussion about questions that arises when dealing with performance in the cyberspace the article will provide some examples of works developed in *Second Life*.

■ KEYWORDS

Cyberformance, reenactments, virtualization, representation, *Second Life*.

Second Life e a emergência da ciberformance

Pensar a produção estética desenvolvida com e para o computador, tendo-o como mediador das relações travadas entre artistas e espectadores no que se refere à arte da performance, significa falar em abertura, em infinidade de possibilidades criadas a partir do diálogo entre tecnologia e performance. Sendo assim, faz-se necessária a reflexão dos atravessamentos que permeiam a arte do nosso tempo, sendo talvez o mais significativo entre eles o uso da tecnologia; neste caso, na produção de ciberperformances. Partindo de exemplos de obras desenvolvidas utilizando o *Second Life*, serão abordadas problemáticas que surgem ao tratar da performance no ciberespaço.

O *Second Life* (Segunda vida, em tradução nossa) é um metaverso criado em 2003, de uso gratuito e acessado via internet. É descrito no site da plataforma como “Um mundo 3D no qual todas as pessoas que você vê são reais e todos os lugares que você visita são construídos por gente como você” (LINDEN RESEARCH, 2016). Esse mundo virtual (que não se deve confundir com realidade virtual) permite que os usuários desenvolvam uma vida paralela na qual, por exemplo, escolhem a aparência de seus *avatars*, travam relações sociais com outros “residentes”, realizam transações comerciais (com a moeda local, o *Linden*), criam objetos virtuais, entre outras possibilidades. A partir, principalmente, de duas características — a possibilidade de vida social e de criação —, emerge a arte dentro do *Second Life*, por meio de práticas simbólicas realizadas no interior do programa, entre elas, exposições, concertos, cinema, e na realização de ações teatrais e performances. Os processos criativos põem em prática os princípios das *novas mídias*, identifica-

dos por Lev Manovich (2001), que indicam, principalmente, a contaminação recíproca entre os universos cultural e informático por meio da interface humano/computador.

O primeiro dos princípios, a *representação numérica*, possibilita a programação de dados que compõem os objetos virtuais, isto é, a redução de dados contínuos a dados discretos, permitindo a visualização da informação digital. O segundo, a *modularidade*, admite a divisão em partes independentes dos elementos das *novas mídias*, o que autoriza a modificação de partes sem prejuízo do todo. O terceiro, a *automação*, admite a criação de novos objetos a partir de recursos automatizados, em alto e baixo níveis, pelo computador. O princípio de *automação* é de suma importância em jogos computacionais, pois é o que possibilita variáveis às ações dos usuários. Dito isso, cabe ressaltar que para a empresa Linden Lab o *Second Life* não possui objetivos nem conflitos pré-determinados, ele é um ambiente virtual para experiências.

Quais seriam então as motivações dos usuários do *Second Life*? Criação e comunicação seriam os pivôs da experiência dessa “segunda vida”? Algumas propriedades do quarto princípio das *novas mídias* complementam esse aspecto criativo presente no programa: a personalização e a atualização possíveis pela *variabilidade*. O ambiente virtual do *Second Life* está em constante mutação; os residentes-usuários modelam e remodelam esse mundo com criações, concebidas com o auxílio do automatismo computacional. O último princípio, tido por Manovich como o mais importante, é denominado *transcodificação cultural*, relativo à retroalimentação entre conteúdos culturais e informáticos. O autor refere-se à fundação algorítmica própria da ordem dos computadores e sua tradução ao universo cultural, gerando objetos reconhecíveis aos seres humanos.

A partir desse último princípio, torna-se claro que as obras construídas no e para o suporte computacional geram discursos híbridos ao contaminarem-se mutuamente dois universos: cultural e informático. É com base nessa relação e em suas implicações epistemológicas que surge o subgênero da ciberformance. Usando a tecnologia da internet, artistas de distintas disciplinas começaram a produzir suas obras no espaço descontínuo, “desierarquizado” e multidimensional da rede, em um tempo “expandido” da obra, compartilhado entre usuários e artistas. As produções são pensadas para o suporte digital e utilizam suas ferramentas para a criação de *avatars* portadores de discursos. O termo *cyberformance* (em português, ciberformance) foi cunhado pela artista Helen Varley Jamieson em 2000 para referir-se a performances em tempo real que exploram a tecnologia da internet para conectar *performers* a espectadores de localizações diversas (JAMIESON, 2008, p. 34).

Optou-se pela utilização do termo ciberformance por parecer dar conta da pluralidade das práticas realizadas dentro desse campo. Em “A proposed taxonomy of digital performance”, Stephen A. Schrun propõe termos específicos para definir performances realizadas por meio da tela do computador. A categoria *computer-mediated performance* está dividida entre obras criadas e realizadas no ciberespaço: as *cyberspace performances* e as *real life-adapted performances*, sendo as últimas baseadas na vida real e realizadas no ciberespaço. Ao usar o termo *digital performance* “[...] amplamente para incluir toda performance em que a tecnologia computacional desempenha um papel fundamental em vez de subsidiário nos con-

teúdo, técnicas, estéticas, ou formas de entrega” (DIXON, 2007, p. 3) (tradução nossa),¹ Dixon é muito genérico; abarca toda produção estética que incorpora em seu interior a tecnologia computacional. Já o termo ciberformance compreende a “performance que acontece ao vivo, na Internet, em plataformas, ambientes e mundos virtuais” (GOMES, 2015, p. 22).

O lugar desses encontros é o já mencionado ciberespaço, onde as distâncias são relativizadas, favorecendo a comunicação entre sujeitos em diversas localidades geográficas. Berenguer (2007) define como um “espaço de comunicação audiovisual ponto a ponto de alcance planetário e digital” (p. 83) essa nova entidade de natureza digital que gera deslocamentos, circulações, encontros e duas grandes mudanças, identificadas por José Luis Brea (2003) como pedras angulares da arte de hoje: o caráter imaterial do produto digital e as possibilidades de livre circulação independentes das instâncias de legitimação da arte (p. 24). O conceito de ciberespaço se encontra na obra literária “Neuromancer” (1984), de William Gibson:

Uma alucinação consensual diariamente experimentada por bilhões de operadores legítimos, em cada país, por crianças a quem são ensinados conceitos matemáticos[...]. Uma representação gráfica de dados extraídos de bancos de cada computador do sistema humano. Complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não-espaço da mente, clusters e constelações de dados. Como luzes da cidade, afastando-se... (p. 67)

451 ■

O *Second Life* materializa, em alguns aspectos e de forma limitada, essa “complexidade impensável”, em um ambiente virtual, audiovisual, onde os operadores travam relações interpessoais por meio de encontros no *ciberespaço* e em um tempo compartilhado. Brea (2003), em “La obra de arte y el fin de la era de lo singular”, discute, como sugere o próprio título, o fim da singularidade da obra de arte em relação a seu tempo, artista, espectador e ao espaço, já que este é de alteridade pura.

Esse encontro virtual de tempos no ciberespaço é problematizado por Paul Virilio (1995). O teórico francês assinala que a globalização que hoje realmente vivenciamos é a do tempo; afirma que não há globalização, senão virtualização. O tempo-global, como ele declara, está cimentado na instantaneidade; o espaço-real é substituído por um tempo-real, já que as distâncias são eliminadas a favor de um tempo único: o virtual, aniquilador de tempos e espaços. As performances mediadas por computadores têm como espaço de recepção a tela e ocorrem nesse tempo real e único, compartilhado por usuários-espectadores situados em distintas localizações geográficas. O processo de virtualização dessas ações vai ao encontro da perda da unidade espaço-tempo, que é substituída por uma unidade de tempo sem unidade de lugar (LÉVY, p. 15). Lévy propõe, ao conceituar o “virtual”, que este implica em tempo-espaço mutantes, mesclados (LÉVY, p. 17), desterritorializados, com espaços multiplicados, fragmentados, que se “metamorfosam e bifurcam”, com distintos ritmos, e novas velocidades, qualidades e durações.

¹ No original: “[...] broadly to include all performance works where computer technologies play a key role rather than a subsidiary one in content, techniques, aesthetics, or delivery forms” (DIXON, 2007, p. 3)

A simultaneidade em que os sujeitos transitam no entorno desse ciberespaço compreende uma *ciberpercepção*, termo de Ascott Roy (1994) para definir a ampliação das faculdades humanas por meio da utilização de tecnologias *transpessoais* que permitem, entre outras coisas, associações e comunicação em rede e transformação de nossos “eus”. O mecanismo utilizado para a entrada nesse universo é a criação de *avatares* pelos usuários. O corpo virtual, ou *ciber corpo*, interage com seu entorno e incorpora distinções de identidade: cor, tamanho, roupas, cabelo, *piercings*, tatuagens etc., a partir das escolhas de seu criador. É permitido ao usuário modificar o que desejar em seu *avatar*, podendo, inclusive, criar mais de um, resultando na construção de múltiplas identidades. O corpo gráfico do ciberespaço representa as escolhas de seus usuários e se estabelece como canal de expressão.

Clara Gomes, no livro “Ciberformance: a performance em ambientes e mundos virtuais” (2015), emprega o termo de Helen Varley Jamieson, ciberformance, problematizando-o e aportando novos critérios e conceitos para a sua renovação. A autora faz um levantamento das obras pertencentes a esse subgênero e identifica, entre elas, muitas realizadas com o advento do *Second Life*. Em relação às obras que contam com teatralidade espetacular e reproduzem certo formalismo do teatro e da dança ao performar no programa, aponta a “falta de risco e vanguardismo” (p. 128) estético como critério para desconsiderá-las como *ciberperformances*. Gomes migra alguns conceitos frequentes nas definições da performance, principalmente de suas origens, para esclarecer as especificidades desse novo campo de investigação.

A performance, gênero artístico cujo apogeu foram os anos setenta, trazia em seus preceitos formais muitas das características listadas por Gomes (2015) para definir a ciberformance, tais como: apresentar interação *ao vivo* entre *performer* e espectadores, e ser experimental, inovadora, inconclusa e aberta.² A partir da inclusão do aparato tecnológico é que categorias como existência no ciberespaço, distribuição e ativação em tempo real, incorporação,³ opacidade,⁴ e a presença digital, telemática e *intermedia*, usadas pela autora para referir-se ao novo subgênero, aparecem. A diferença formal fundamentada na inserção da performance dentro do novo espaço gerado pela tecnologia leva a outra baseada em um elemento chave da performance em suas origens: o corpo.

O nascimento da arte de ação traz o corpo do artista como suporte do discurso da obra; ele é a raiz de sua concepção, significante indispensável para a comunicação com o público. Inicialmente, a performance era chamada de “arte corporal”, mas o termo era demasiado amplo (GOLDBERG, 2006). Ao mesmo tempo, a performance originou-se como arte híbrida, multidisciplinar, permitindo a combinação de linguagens e gêneros artísticos. A linguagem corporal é sua base, objeto gerador de sentidos e catalizador de linguagens pertencentes a outras disciplinas como teatro, dança, vídeo, arquitetura, fotografia, pintura etc. O importante

² A autora utiliza o termo *obra aberta* de Umberto Eco para definir o caráter inconcluso das produções estéticas que somente cobram seu sentido no momento da recepção de um espectador. O autor pensa a obra de arte como um campo de possibilidades a serem lidas pelos usuários, já que toda obra é um texto a ser interpretado.

³ Gomes utiliza o termo *incorporação* em relação à propriedade de virtualização do corpo, assim como à possibilidade de utilização do corpo em interfaces que envolvem a participação do corpo.

⁴ Opacidade é definida por Gomes como o desvelamento e a consciência do aparato tecnológico ao não ocultar os meios e artefatos de produção.

para a reflexão acerca da ciberformance é pensar o que pretendiam os performers nos anos sessenta, aproximar arte e vida, rompendo com o ilusionismo da representação e desarticulando os mecanismos rígidos que categorizavam os gêneros artísticos. Valorizando o processual, o aqui e agora, como política do acontecimento e da experiência, vinham buscar novas direções (GOLDBERG, 2006), conformando, a partir disso, uma arte renovada, com obras sem convenções estritas ou regras formais.

Nesse sentido, torna-se pertinente a problematização do corpo virtual com o objetivo de incluí-lo nos estudos da performance; não com o intuito de criar barreiras que o invalidem, mas percebendo a necessidade do desenvolvimento conceitual que nutre as práticas artísticas e é, ao mesmo tempo, alimentado por elas. Dentro do espaço de cruzamento entre performance e tecnologia, é possível identificar formas díspares do uso tanto do corpo, quanto dos dispositivos. Há artistas que usam a tecnologia do vídeo na criação de *videoperformances*; outros a incorporam e constroem organismos híbridos em *tecnoperformances*, ou utilizam a fotografia como suporte e ambiente, e não como registro de suas ações, concebendo *fotoperformances*; outros fazem *performances cirúrgicas*, que incorporam tecnologias cirúrgicas em suas ações etc. Contudo, é no ambiente virtual que o corpo vai ser representado graficamente e constituirá a presença do *performer ao vivo* nas ciberperformances.

Josette Féral, em seu livro “Além dos limites” (2015), lista algumas das perdas que sofre a performance com o passar do tempo, deixando de preencher suas funções originárias para converter-se em gênero artístico institucionalizado. Das características ressaltadas pela autora, está a mudança de foco do trabalho sobre o corpo para a imagem, com ações que podem ser vistas através de dispositivos tecnológicos (FÉRAL, p. 173). O corpo, elemento central de outrora, “não está mais no centro da performance, mesmo se ainda continua a ocupar um lugar importante. Ele se tornou um elemento da performance, entre outros” (Ibid., p.173), como é o caso das já citadas *fotoperformances*, *videoperformances*, ou das ciberperformances. Aguilera Garcia (2008) afirma que “o visual e o técnico se constituem como dupla indissolúvel que está formando nossa cultura.” (p. 20) (tradução nossa)⁵ ao refletir sobre a “civilização da imagem” que é fascinada pela tecnologia. Entretanto, essa cultura visual e tecnológica não extrai o corpo das relações travadas na interface humano/máquina. No caso das ciberperformances no *Second Life*, é necessário que um *ciber corpo* realize ações *ao vivo* concebidas e “controladas” pelos artistas. No mesmo sentido, os artistas que experimentam com seus *avatars* a execução das obras e os espectadores que os assistem não têm seus corpos físicos anulados, ou “desincorporados”, como alerta Hayles com o conceito de *virtual embodiment*⁶.

Os corpos virtuais, ciber corpos ou e-corpos (*e-cuerpos*, *tecnocuerpos*), como nomeados por Echeverría (2002), habitam um novo espaço social que emerge da tecnologia da informação e comunicação (TIC), transformando as relações hu-

⁵ No original: “[...] lo visual y lo técnico se constituyen en una pareja indisoluble que está formando nuestra cultura.” (GARCIA, 2008, p.20)

⁶ *Virtual embodiment*: A autora localiza o pós-humano na interseção entre materialidade e informação, entidades simultâneas. Alerta que nesta “incorporação virtual” torna-se inconcebível a separação entre organismo biológico e tecnológico, estando o corpo físico envolvido em toda experiência no ciberespaço. Para aprofundar o tema ver: HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press, Chicago, 1999.

manas que tornam-se, em seu interior, bissensoriais (ECHEVERRÍA, 2002, p. 22). Os e-corpos manifestam-se a partir de imagens e palavras (texto e voz digitais) executáveis pela mediação dos artefatos tecnológicos:

[...] não estamos ante uma substância, senão ante um fenômeno corporal, que procede obviamente de corpos de carne e osso aos quais se superpõem o corpo eletrônico. (ECHEVERRÍA, 2003, p. 20) (tradução nossa)⁷

A sobreposição feita pelo *e-corpo* não anula os efeitos emocionais, cognitivos e perceptivos nos corpos-mente dos sujeitos-usuários (distintos do contato físico-corporal). Toda existência e relação no ciberespaço acontece via representação, noção recusada pelos artistas nos começos da performance em detrimento do “real” enquanto preceito de sua concepção.

Reenactments

■ 454

Ao atualizar, presentificando com representações gráficas, ou *cibercorpos*, obras seminais na história da arte da performance, os *Reenactments* (2007-2010) são um curioso objeto de estudo ao revelar várias características e questões presentes na ciberperformance.⁸ A primeira delas é a transposição de obras do mundo físico para o mundo virtual, gesto recorrente no trabalho de alguns artistas e que tensiona diversas noções da arte contemporânea e seus *modos de significação*. A representação virtual de pinturas, esculturas, instalações, fotografias etc. em galerias do entorno digital é uma prática comum, assim como releituras e transposições infográficas. Um exemplo claro é a obra “A última ceia” (1495-1507) de Leonardo Da Vinci, que foi digitalizada e reproduzida no programa, assim como apropriada e ressignificada pela ciberperformance “The absolutely last (and final) supper” (2007) do grupo *Second Front*, apresentada para espectadores-usuários do *Second Life*.

Os artistas Eva e Franco Matte,⁹ também referidos pelo pseudônimo 0100101110101101.org, se apropriaram de obras conhecidas e emblemáticas na história da performance e as reencenaram, ou remediaram,¹⁰ na série “Synthetic Performances” (2007-2010), em que cada ciberperformance é um *reenactment* (reencenação). Consideradas por Maria Clara Gomes (2015) como marcos na história da ciberperformance (GOMES, p. 129), as reencenações de cinco obras de arte históricas foram acionadas no *Second Life* pelos *avatars* dos artistas italianos.

Nós escolhemos ações que seriam particularmente paradoxais se realizadas no mundo virtual. Alguns dos artistas cujo trabalho reencenamos realmente gostaram do projeto — Marina Abramovic, por exemplo, foi totalmente favorável — enquanto outros — como Valie

⁷ No original: “[...] no estamos ante una substancia, sino ante un fenómeno corporal, que procede obviamente de cuerpos de carne e hueso a los cuales se les superpone el cuerpo electrónico.” (ECHEVERRÍA, 2003, p. 20)

⁸ *Reenactments* foi um projeto iniciado em 2007 e apresentado ao longo do ano no *Second Life*. O registro das ações está disponível no site dos artistas (REENACTMENTS..., 2016)

⁹ Eva e Franco Mattes vivem em Nova York, mas nasceram na Itália em 1976. São uma dupla de artistas que trabalha junta desde 1994. Sua obra está voltada à Net.art.

¹⁰ Remediação usada no sentido da incorporação ou representação de um meio no meio virtual.

De fato, em todas elas o corpo representava suporte e significante fundamentais dos discursos formulados pelos artistas que se referiam ao corpo mutilado, ou ao corpo sexual, corpo sacralizado, corpo limitado, corpo objeto etc.

Na reencenação da performance da dupla britânica Gilbert e George “The Singing Sculpture” (1969), os *avatars* dos artistas se posicionaram em uma mesa que os destacava na galeria e, com os rostos visivelmente pintados de bronze, paravam seus cibercorpos em uma série de posições enquanto a música “Underneath de archs” (1932) era tocada e “cantada” por eles. Além disso, como na obra de Gilbert e George, eles seguravam uma bengala e uma luva de borracha, vestiam-se formalmente etc. O intertexto é claro; as ações reproduzem as “originais” nas quais os *performers* dançavam “roboticamente” e cantavam, pintados de bronze, a mesma música reproduzida por um tocador de fitas enquanto seguravam os objetos. Vários conceitos que envolvem a presença física dos artistas foram motes de criação, tais como o corpo como suporte da pintura, como a própria obra e como materialidade significativa.

Já em “Reenactment of Chris Burden’s shoot” o *avatar* de Eva atirou no *avatar* de Franco. Na ação original de “Shoot” (1971), Burden foi atingido, em seu braço esquerdo, por uma bala de rifle calibre 22 disparada por um amigo. A ação foi um manifesto contra a Guerra do Vietnã, a indústria bélica e a trivialização da violência. Burden utilizou-se do impacto da violência para chamar atenção para problemáticas políticas da época. Ao mesmo tempo, o artista tinha como propósito preencher a lacuna existente entre arte e vida transcendendo a realidade física como meio de “reencenar certos clássicos norte americanos — como atirar nas pessoas” (GOLDBERG, 2006, p. 149). Manifesta-se no propósito de Burden a reencenação, tão característica das ciberperformances da série “Synthetic Performances”. Contudo, seu escopo se distanciou da crítica aos “clássicos norte-americanos” e ganhou outro, conectado tanto ao contexto em que foram produzidos como aos próprios *modos de significação*.

Vito Acconci, em “Seedbed” (1972), masturbava-se durante horas enquanto observava espectadores e expunha verbalmente suas fantasias sexuais para um público que podia vê-lo e ouvi-lo. O artista explorava, durante as oito horas diárias de duração da ação, seus limites físicos; na dinâmica do ver e não ser visto, a relação com os espectadores que invertia a própria dinâmica espetacular; na organização dos signos, uma diversidade de temas tais como os tabus sexuais, a obscenidade, a exposição do pensamento e do corpo, a simultaneidade entre o público e o privado etc. Em 2010, o *avatar* de Franco Mattes reproduziu a masturbação debaixo de um piso falso no *Reenactment* da obra. Compunham os significantes virtuais: uma caixa de som, o áudio de uma respiração que aludia ao *avatar* que se masturbava, uma rampa que remetia à utilizada por Acconci e o cibercorpo com as calças abaixadas e realizando a ação. Na reencenação, a composição da obra contou com a aparição do *avatar* do *performer*; no entanto, o público não podia localizá-lo no espaço da Galeria Virtual, enquanto em “Seedbed” (1972) era possível perceber a presença de Acconci debaixo dos pés dos espectadores que não podiam vê-lo. As diferenças são muitas e não cabe aqui listar todas, contudo é imprescindí-

vel notá-las não somente do ponto de vista da transposição virtual, mas pensando nas escolhas dos artistas e nos limites impostos pelo suporte da obra.

“Imponderabilia” (1977), de Marina Abramovic e Ulay, foi apresentada pela primeira vez em Bolonha na *Galleria Civica*; os artistas buscavam, assim como nas obras anteriormente mencionadas, maior conexão entre arte e vida. Nessa ocasião, os *performers* se posicionaram nus, olhando-se, de frente um para o outro, na porta de acesso a uma exposição. Como a entrada era estreita, os passantes inevitavelmente encostavam nos corpos desnudos dos artistas para ingressar e sair da sala; o espectador era quem decidia qual dos dois, Ulay ou Marina, iria “encarar”. Nessa ocasião os artistas buscavam explorar as diferenças das relações interpessoais entre gêneros sexuais. No registro da ação fica evidente que o público preferia não olhar para os corpos ou rostos dos *performers*, com raras exceções, optando por passar rápido com a cabeça virada para a galeria, evitando contato visual.

Já no registro de “Reenactment of Marina Abramovic and Ulay’s Imponderabilia” (2007), os *avatares* do público têm outro tipo de comportamento; alguns somente passam pela porta, outros param e ficam observando, outros tentam relacionar-se com os *performers*, passar pela porta de diferentes modos etc. No que concerne a estas atitudes, é imprescindível notar que alguns aspectos do Second Life propiciam a seus usuários distintas formas de relacionar-se dentro do programa. A primeira delas, estudada por Simon Evans (2011) em “The Self and Second Life: A Case Study Exploring” é a possibilidade de manter em privado a identidade dos participantes, gerando maior liberdade de expressão e propiciando experiências distintas. Evans conclui em sua pesquisa que as “similaridades ou diferenças entre o self no mundo físico e no Second Life variam de acordo com o indivíduo” (EVANS, 2001, p.55) (tradução nossa)¹². Destaca que interações no Second Life “ajudam as pessoas a explorar diferentes aspectos de suas personalidades” (Ibid., p.56)(tradução nossa)¹³ como nos relacionamentos interpessoais, e a experimentar uma vida distinta a do mundo físico com benefícios para a “vida real” (Ibid., p.56).

Em “Tapp und Tast kino” (1968), ou “cinema toque”, Valie Export vestia uma caixa de isopor em seu tronco nu e convidava os transeuntes de uma rua em Viena a abrirem as cortinas que o tapavam. Em seu interior, o público via e sentia os seios da artista enquanto Peter Weibel, parceiro na obra, os convocava a ver e colocar as mãos na “tela do cinema” de Valie. A obra explorava questões sobre a realidade na arte a partir de um posicionamento feminista. Assim como na obra de Acconci, há uma inversão do papel do público, já que no caso de “Tapp und Tast kino” as reações nos rostos dos espectadores também tornavam-se parte da estrutura formada por artista, caixa e espectador. Em “Reenactment of Valie Export and Peter Weibel’s Tapp und Tast kino” (2007), o *avatar* de Eva usava a caixa enquanto o de Franco dizia (digitava no *chat*) coisas como: “Você tem a oportunidade única de tocar os peitos de Eva Mattes!”, “Senhoras e senhores, não sejam tímidos”, “[...] Algo que só Franco Mattes normalmente pode fazer, mas esta noite é grátis para todos” (tradu-

¹² No original: “similarity or difference between the self in the physical world and Second Life, varies according to the individual”(EVANS, 2001, p.55).

¹³ No Original: “help people explore different aspects of their personalities”(EVANS, 2001, p.56).

ção nossa)¹⁴ etc.

Dessa forma, as “Synthetic Performances” tensionam questões como identidade e corporeidade, já discutidas aqui. Além disso, vêm acompanhadas de problematizações acerca da originalidade e da não representação, fundamentos inerentes à arte da performance. Ao concluir que um dos aspectos que se apresenta na arte contemporânea é o de ter à disposição a história da arte e suas obras como material para criação, Arthur C. Danto afirma que a maior herança dos anos 1970 foi a aparição da imagem “apropriada”, o “apoderar-se de imagens com sentido e identidade estabelecida, dando-lhes significado e identidade renovados” (DANTO, 1997, p. 38) (tradução nossa).¹⁵ Com isso, torna-se profícua a utilização de obras reconhecidas e relevantes para a arte em contextos diversos. Apropriações, colagens e recontextualizações são recursos explorados na arte pós-moderna para gerar significados e produzir discursos contextualizados no hoje. Acrescenta-se a isso, o caráter virtual desse conjunto de ações apropriadas e recontextualizadas, que responde ao movimento de “mudança do centro de gravidade ontológico do objeto considerado” (LÉVY, 2011, p. 12). Lévy refere-se à virtualização como uma “mutação de identidade”, que no caso dos *Reenactments* baseia-se na apropriação do objeto performances, produzindo um deslocamento que inaugura outra poética, vinculada ao entorno digital.

457 ■

Embora as reencenações revelem-se características nas práticas artísticas contemporâneas, o mesmo não acontece com a “representação” que contrapõe outro fundamento da performance: a “presença”. Essa “presença” engendra o “real” como substância condicionante para as ações que se colocam em prática no momento do encontro com o espectador (FÉRAL, 2015, p. 137). O conceito do virtual “como o real que se actualiza através do outro, do público” (GOMES, 2015, p. 142) reforça o estatuto do real na performance, pois o condiciona à presença do espectador. Posto isto, resta elucidar que as obras no *Second Life* ganham outras dimensões de sentido. Ao reler e reencenar, o objetivo não é o de causar as sensações que os espectadores daquele momento experimentaram, e sim de criar outro tipo de experiência, concernente ao entorno digital. A relação com o próprio suporte determina a diferença da recepção, o contato entre espectadores e artistas é indireto, ocorre por meio da interface humano-máquina e configura-se de forma bissenso-rial. Acrescenta-se a substituição da presença física pela ordem corporal óptico-iconográfica digital (GIANETTI, 2002, p.101) que possibilita múltiplas identidades, o caráter imaterial, atemporal e ubíquo.

Conclusão

Com o propósito de sintetizar conceitos, faz-se importante recordar que a ciberformance é um subgênero da performance, nascido da interseção entre a performance e a tecnologia, mais especificamente da utilização da internet como ferramenta para a construção de ambientes virtuais. Condiciona-se a experiência desse

¹⁴ No original: “You have the unique opportunity to touch Eva Mattes boobs!”, “Ladies and gentlemen, don’t be shy.” “[...] something only Franco Mattes is usually allowed to do, but tonight it’s free for everybody!” (REENACTMENTS..., 2007)

¹⁵ No original: “[...] taking over of images with established meaning and identity and giving them a fresh meaning and identity.” (DANTO, 1997, p. 38)

entorno à criação icônica de representações corporais, *avatars*. Destaca-se que o corpo humano, sensível e sanguíneo, está “implementado por um conjunto de próteses e tecnologias” (ECHEVERRÍA, 2002, p. 18) (tradução nossa)¹⁶, possibilitando sua experiência no entorno digital. Ao mesmo tempo, assenta-se sobre o fato de que toda a relação humana por meio do *Second Life* ocorre por meio de representações. Por fim, esse mundo virtual oportuniza a criação de objetos e a comunicação telemática, díade que possibilita a emergência de expressões artísticas e o desenvolvimento de problemáticas conectadas a um cenário global cada vez mais atravessado pela tecnologia digital.

O corpo que Stelarc declara obsoleto (1995) na ciberformance se desmaterializa, sofrendo uma mutação ontológica. Nas apropriações ou *reenactments*, não há sangue, nu, cheiro, arma de fogo, esperma ou contato físico. Pode-se observar, nesta breve abordagem da ciberformance, que a prática da performance em ambientes virtuais sinaliza a potencialização de sua *abertura*, estabelecendo-se como canal expressivo com limites borrados, indefinidos, elásticos. A incorporação dessa nova realidade, que é o virtual atualizado a partir de encontros, carrega as condições listadas por Jamieson (2008) no “Cyberformance Manifesto”. A ciberformance é inacabada, sua existência só existe pela atualização do enunciado pelo espectador; ocorre *ao vivo*, compartilham o tempo artista e público; é situada no ciberespaço, podendo funcionar em diversas plataformas virtuais; é geograficamente distribuída, e pode acontecer concomitantemente em lugares físicos e virtuais; tem atitude; é digital; transparente, não tenta simular a realidade; e é engenhosa, ao utilizar os recursos tecnológicos disponíveis.

Nesse contexto dinâmico, identifica-se que as produções estéticas articulam arte, ciência e tecnologia (sistema ACT) em seu interior já que seus limites não se enclaustram, senão invadem-se, ou nem existem. As ciberperformances encerram princípios das *novas mídias*, multiplicadores de sentido e atributos da arte feita na rede:

A arte da rede é uma transparência presente, [...] sem limite, [...] inevitavelmente presente, navegação não geográfica, mas identitária, [...] é uma arte metafísica [...] existe além do corpo e para além do corpo. [...] Não tem nenhuma fisicalidade. Ela é um ambiente. E, como todo o ambiente, ela é inatingível. Um todo múltiplo, multidimensional e multissensorial. (DYENS, 2003, p. 265)

Dyens expõe a ilimitada potência da arte na rede frisando suas “multi” propriedades. Observa-se, portanto, que é da arte praticada como metáfora epistemológica que emerge a ciberformance e todo seu aparato conceitual e formal. Destacam-se a valorização contemporânea da tecnologia e das máquinas informacionais, e o fim das metanarrativas que montam à verdades totalizantes¹⁷, como ali-cerces dessas criações híbridas, ambíguas, abertas, polissêmicas.

Por fim, a partir das características apontadas por Gomes (2015) em sua contribuição para a ampliação dos conceitos basais da ciberformance, evidenciam-

¹⁶ No original: “[...] implementado por um conjunto de próteses tecnológicas” (ECHEVERRÍA, 2002, p. 18)

¹⁷ Metanarrativa utilizada no sentido empregado por Lyotard (1979) ao referir-se à condição pós-moderna como fim de qualquer sistema de pensamento único e totalizante.

se, para além das já observadas por Jamieson: seu caráter de “obra aberta”; a hibridação de gêneros; a valorização processual mais que dos produtos; a abertura à novas possibilidades de comunicação em que corpo e mente não estão pensados de forma dissociada (principalmente nas que titula *ciberformance do corpo*, que envolvem distintos *gadgets*, videoconferência ou *chroma key*); o trabalho com tecnologias *open source*, além de seu potencial para promover e absorver mudanças relacionadas ao social tanto na atualidade como na virtualidade. As obras de Eva e Franco Mattes nos “Reenactments” apresentam-se como material indispensável para o estudo da ciberformance, revelando-se como antíteses das obras originais, tensionando questões como o cibercorpo, a reencenação e a representação. Todavia, com a rápida evolução e circulação de tecnologias imersivas, a representação do corpo virtual deixará de ser natureza condicional das obras realizadas no ciberespaço, o que eventualmente levará a ciberformance e suas formulações a ganharem outras dimensões.

Referências

AGUILAR GARCÍA, Teresa. **Ontología Cyborg**: el cuerpo en la sociedad tecnológica. Barcelona: Gedisa, 2008.

BERENQUER, Xavier. El medio es el programa. In: LA FERLA, Jorge. (Org.) **Artes y Medios Audiovisuales**: un estado de situación. MEACVAD, 7. Buenos Aires, 2007.

BREA, José Luis. **El tercer umbral**: Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Murcia: Centro de Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo de la Universidad de Murcia, 2003.

DANTO, Arthur Coleman. **After the end of art**. Princeton: Princeton University Press, 1997.

DIXON, S.; SMITH, B. **Digital Performance**: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

DYENS, Ollivier. Arte na rede. In: DOMINGUES, Diana. (Org.). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. 1. ed. São Paulo: Editora da Unesp, 2003.

ECHEVERRÍA, Javier. Cuerpo Electrónico e Identidad. In: SÁNCHEZ, Domingo Hernández. **Arte, Cuerpo, Tecnología**. 1. ed. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, (Metamorfosis, 5), 2003.

EVANS, Simon. The Self and Second Life: A Case Study Exploring In: PEACHEY, Anna e CHILDS, Mark. **Reinventing Ourselves**. New York: Springer, 2011.

FÉRAL, Josette. **Além dos Limites**: teoria e prática do teatro. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GIANNETTI, Claudia. **Estética Digital**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Coleção Trilogia do Sprawl, v. 1. São Paulo: Editora Aleph, 2001.

GOLDBERG, RoseLee. **A Arte Da Performance**. Tradução: Katia Canton, Jefferson Luiz Camargo, São Paulo, Martins Fontes, 2006.

GOMES, Clara. **Ciberformance**: a performance em ambientes e mundos virtuais. Coleção Estudos de Comunicação, n. 1. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, 2015.

JAMIESON, Helen Varley. **Adventures in Vyberformance**: Experiments at the interface of theatre and the internet. 2008. Tese (Mestrado) Drama, Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology, 2008. Disponível em : <http://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen_Jamieson_Thesis.pdf > Acesso em: 10 fev. 2016.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** 2. ed. Coleção Trans. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011.

LINDEN RESEARCH. **O que é o Second Life?** 2016. Disponível em: <<http://secondlife.com/whatis/?lang=es-PT>>. Acesso em: 06 fev. 2016.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**: La imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós, 2006.

REENACTMENTS (2007-10). Disponível em <<http://0100101110101101.org/reenactments/>>. Acesso em: 10 fev. 2016.

REENACTMENT of Valie Export and Peter Weibel's Tapp und Tastkino. Produção de Eva e Franco Mattes. 2007. Vídeo (4 min). **YouTube**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YrM8SUEvhsg>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

ROY, Ascott. **The Architecture of Cyberception**. 1984. Disponível em: <https://w2.eff.org/Net_culture/Cyborg_anthropology/cyberception.paper>. Acesso em: 2 set. 2016.

SCHRUM, S. A. A Proposed Taxonomy of Digital Performance. In: 21st Conf. Assoc. for Theatre in Higher Education, ATHE, 2007. **Presentation...** Disponível em: <www.musofyr.com/taxonomytaxonomy.pdf > Acesso em: 10 fev. 2016.

VIRILIO, Paul. **Speed and Information: Cyberspace Alarm!** Artigo publicado em Le Monde Diplomatique, agosto de 1995. Traduzido por: Patrice Riemens, Universidade de Amsterdam. Disponível em: <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=72>>. Acesso em: 2 set. 2016.

Recebido em: 10/03/2016 - Aceito em: 27/08/2016